

**Arte, scienza, tecnologia**

# L'intelligenza artificiale e l'algoritmo fanno scoccare la creatività

**Simone Arcagni**

**A**vete mai provato a vedere qualcosa del collettivo Ouchhh? Ogni loro opera parte da studi di neuroscienze e fisica e si serve di algoritmi di intelligenza artificiale, *chatbot*, *videomapping*, realtà aumentata e virtuale. Per la realizzazione di HOME OMORPHISM hanno collaborato con il Cern di Ginevra, mentre con Poetic AI hanno nutrito un algoritmo con tesi sulla luce, la fisica e lo spazio-tempo: il risultato è un ambiente immersivo e interattivo in cui la macchina produce "creativamente" linee, suoni, luci, rifrazioni a partire dai dati scientifici immessi.

L'arte contemporanea sempre più si confronta con la scienza e le tecnologie, ma soprattutto si ibrida con esse, cerca, non solo un contatto, ma un vero e proprio dialogo, se non un'aperta collaborazione. Per orientarci in questo spazio così vivace possiamo fortunatamente contare su una letteratura, anche italiana. Pensiamo al volume di Valentino Catricalà, direttore artistico del Bnl Media Art Festival. (Prospettive delle arti nel XXI secolo, Meltemi) in cui vengono descritte le tendenze di quel mondo che va sotto il generico titolo di Media Art.

Recentemente è uscito il volume di Marco Mancuso - che da anni anima lo studio delle varie forme di *new media art* dirigendo la rivista "Digicult" - dal titolo *Arte, tecnologia e scienza* (Meltemi). Si tratta davvero di una guida per fare chiarezza sulle tendenze, le vie, le manifestazioni di questo territorio di confine che sta sempre più occupando il centro della scena artistica contemporanea. Si va dalla Net Art alla Digital Art fino alla Bioarte o Arte transgenica, come spiega Mario Savini nel suo *Arte transgenica. La vita è il medium* (Pisa University Press). Savini per descrive-

re come si sia arrivati a questa nuova dimensione della creatività, cita la studiosa Ann Detheridge per cui «l'artista in epoca postconcettuale, liberatosi dall'obbligo di rifarsi a una tecnica o a una disciplina particolare, può collaborare con tecnici e specialisti».

L'arte si ritaglia sempre più il ruolo di linguaggio, un linguaggio di scoperta e di ricerca, a metà strada tra la filosofia e la scienza che usa materiali, sperimenta forme, contenuti, connessioni, che si relaziona con il reale, non solo in quanto mondo fisico, ma anche come universo sociale. Un linguaggio che mette alla prova i nostri sistemi di osservazione, ricerca e comunicazione. Alcuni esempi? Al Castello di Rivoli (Torino) è in corso *The City of Broken Windows*, mostra di Hito Steyerl con un'opera che si concentra sul ruolo dei media, della tecnologia e della circolazione delle immagini nell'era della globalizzazione digitale. Al Maxxi di Roma si può visitare "*Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale*", curata da Bartolomeo Pietromarchi, che riunisce artisti che lavorano su intelligenza artificiale, reti neurali, robotica.

È di questi giorni il lancio del bando europeo Starts che «promuove l'innovazione per l'industria e la società sfruttando le arti come catalizzatore di un pensiero non convenzionale e l'esplorazione della tecnologia». Sempre per quanto riguarda la Ue, a breve sono attesi i primi sette artisti selezionati dalla call del Joint Research Centre a Ispra (Va). Si tratta delle prime residenze di artista che metteranno a stretto contatto artisti e scienziati: gli artisti selezionati risiederanno con scienziati di aree diverse. Poi a ottobre è prevista Resonance III dal titolo "Datami" dove, ancora una volta protagonista sarà l'incontro tra arte, scienza e tecnologia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

